

ファミリー コンピュータ™
©1989 SNK CORP.
めざせ三冠王
ベースボールスター
完全攻略テクニックブック
また一歩、ファミコンの野球ゲームが本物の野球に近づいた。
SNK STADIUM
WORLD POWER
WE ARE WINNERS
徳間コミュニケーションズ
企画・構成　ワークハウス

完全攻略テクニックブックシリーズ

★大好評発売中★

スーパーピットフォール
バナナ
テラクレスタ
小猫物語
元祖西遊記　スーパーモンキー大冒険
聖飢魔II　悪魔の逆襲
レイラ
プロフェッショナル麻雀悟空
ロー・オブ・ザ・ウエスト
花のスター街道
うっでいぽこ
南国指令!!　SPY vs SPY
森田将棋
アルゴスの戦士　はちゃめちゃ大進撃
ダイナマイトボウル
リフレクトワールド
ドクターカオス　地獄の扉
ブービーキッズ
エキサイティング　ビリヤード
未来神話ジャーヴァス
チェスターフィールド“暗黒神への挑戦”
エキサイティング・バスケット
ZOIDS　■中央大陸の戦い■
スペランカーII　勇者への挑戦
アラビアンドリーム　シェラザード
奇々怪界　怒濤編
怪傑ヤンチャ丸
インドラの光
ウルティマ　～恐怖のエクソダス～
ふぁみこんむかし話　新鬼が島㊤㊦
妖怪屋敷
アウトランダーズ
ウルティマ　～完結編～
時空勇伝デビアス
目指せパチプロパチ夫くん
スーパーマン
タイトーグランプリ
マイクタイソン・パンチアウト
ガーディック外伝
ドナルドランド
アイスホッケー
松本亨の株式必勝学
ナポレオン戦記
釣りキチ三平
ドイルド　恐怖の扉
フリートコマンダー
武田信玄
風雲少林拳　暗黒の魔王
エリュシオン
砂漠の狐
3Dホットラリー
忍者くん　阿修羅ノ章
1943
真田十勇士
ヒットラーの復活
Mr. GOLD
伝説の騎士エルロンド
カイの冒険
カケフくんのジャンプ天国
飛龍の拳II　ドラゴンの翼
三国志～中原の覇者～
スーパーリアルベースボール
ファミコンウォーズ
サッカーリーグ・ウィナーズカップ
不如帰
スーパーピンボール
イース
霊幻道士
マニアックマンション
大戦略
コブラコマンド
スーパーマリオ3 1 2 3 4
西遊記ワールド
貝獣物語
忍者龍剣伝
銀河英雄伝説
ゴジラ
燃えろ!!　プロサッカー
探偵　神宮寺三郎　危険な二人　前編・後編
グラディウスII
ZOIDS2　■ゼネバスの逆襲■
がんばれゴエモン2
ハイドライド3・闇からの訪問者
ジーザス　恐怖のバイオ・モンスター
ホームランナイター
ドラゴンスピリット



めざせ三冠王

ベースボールスター

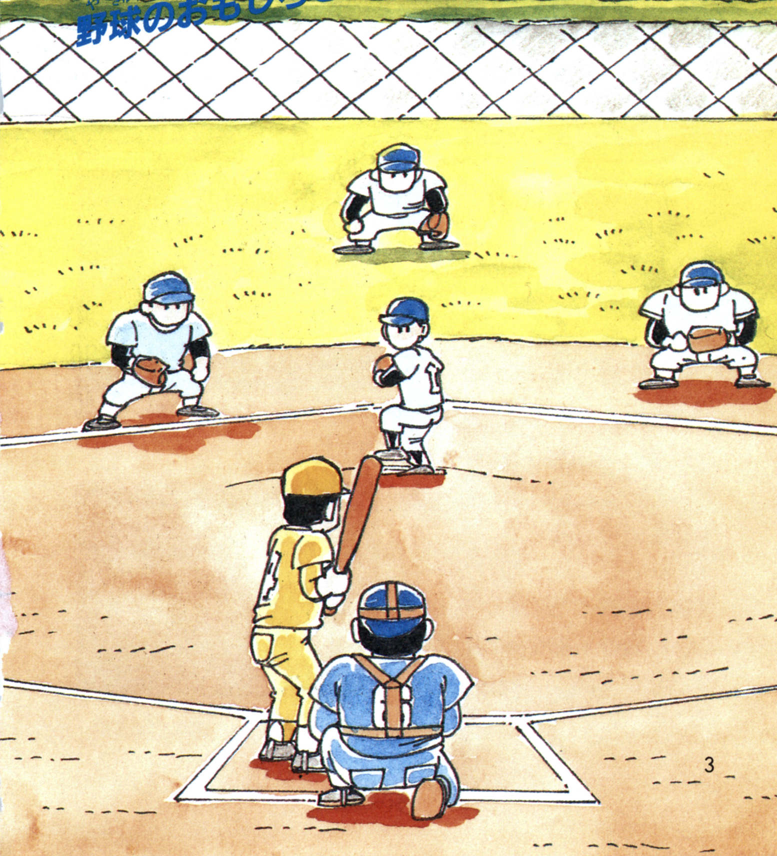
完全攻略テクニックブック



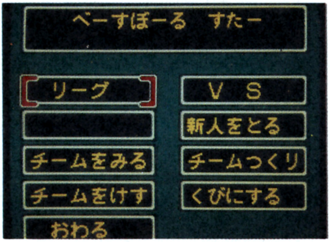
目次

ビギナー編

まずは、ビギナー編で基本をマスターし、
野球のおもしろさを知ろう。



楽しさイロイロ ふたつのモード



▲ふたつの試合モードが用意されているぞ!!

このゲームには、ふたつの試合モードが用意されている。用途にあわせふたつのモードをうまく使い分けよう。

それぞれ、楽しみ方が少しちがってくるぞ!!

さあプレイボール!!

VSモード

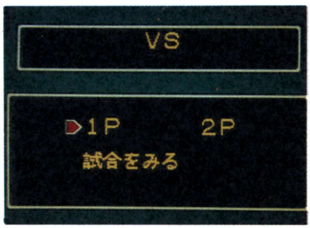
お手軽だなぁ〜

リーグモードを始める前に、COMを相手にVSモードで試合をして、基本をしっかりマスターしよう。

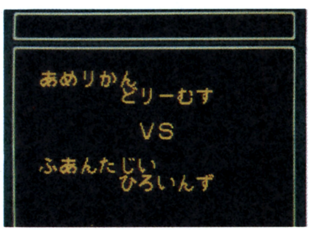
打率などのデータの変化はないが、基本をマスターするにはもってこいのとってもお手軽なモードだ。

そして、エディットチームの能力をあげるにも、もってこい、負けてもデータはセーブされず、勝てば収益金が入るので、とてもおいしい。

VSモードでチームを強化。



▲ひとりプレイかふたりプレイかをえらぶ。



▲チームを選び、手軽にプレイボールだ!!

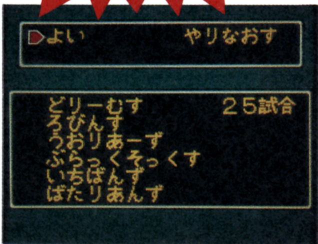
リーグモード

これはすごいぞ

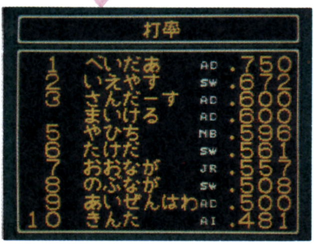
なんとリーグモードでは、打率や防御率などが、刻一刻と変わっていくのだ。

リーグの全試合を通し、三冠王や最多勝利投手など各個人タイトルも競いあうこともできる。本格的な野球の楽しめるとてもこったモードだ。

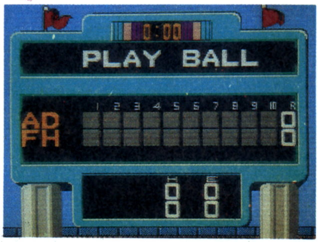
友だちを集め、リーグ優勝と個人タイトル争そいをリーグモードでしよう。



▲チーム数と試合数を決め、リーグを作ろう。



▲せいせきをみるのにコマンドを選ぶと個人成績を見ることができる。

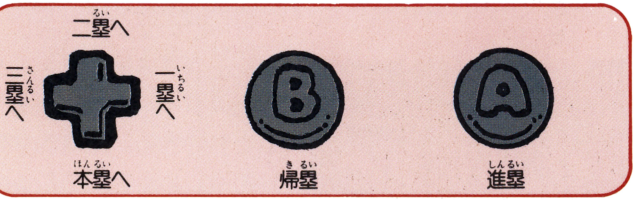


▲自分たちのリーグを作ったら、さあプレイボール!!

友だちを集めて、リーグモードでプレイボール!!

基本操作

ランニング



基本操作の最初は、走塁。
進塁は、✚ボタンで進む塁を指定し、Ⓑで走る。
また帰塁は、✚ボタンで帰る塁を指定し、Ⓐで帰る。
そしてリードと盗塁は、✚ボタンでランナーの進む塁を指定し、Ⓑでリード、さらにⒷをもう１度押すとピッチャーがモーションに入ると盗塁をする。

チョット特殊な操作 1

塁間ストップ



塁間ストップを使いこなせるようになればもう一人前だ!!

今までの野球ゲームになかった操作が、この塁間ストップだ。✚ボタン下とⒶを押せば、塁と塁の間でランナーがストップする。再びランナーを走らせたいときは、進塁・帰塁の操作をすればいい。
この操作でまた本物の野球に一歩近づいた。

バッティング

打つとき・打つ前

- ✚：バッターボックス内でのバッターの移動
- Ⓑ：バットをスイング
- Ⓐ：ランナーのリード・盗塁

バッターボックス内での移動は、✚ボタンで動かす。バットをふるときは、Ⓐを押す。また、Ⓑを一度押すと、ランナーがリードをし、再びⒷを投手がモーションに入ったときに押すと、ランナーは盗塁をする。

Ⓐをと中で離すと、バントになる。

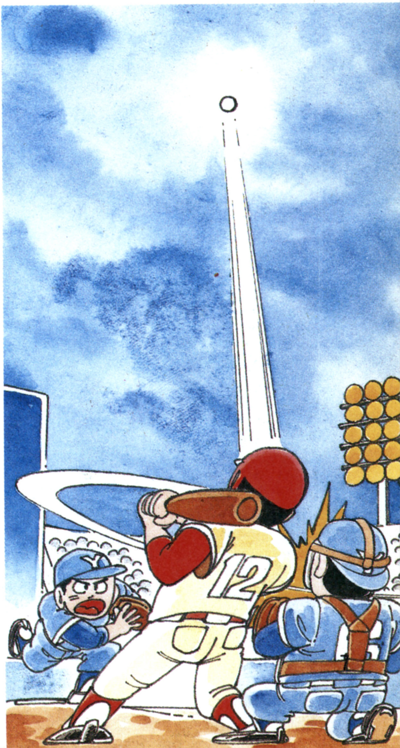
球を打つ瞬間

- ✚の上：ダウンスイング
- ✚の下：アッパースイング

球を打つ瞬間（バットにボールが当った瞬間）に✚ボタンの下を押すと、アッパースイングで、✚ボタンの上を押すと、ダウンスイング。

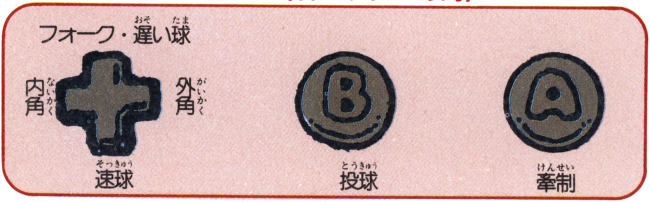
なにも押さないと、レベルスイングになる。

バントのときも、✚ボタン下を押すとプッシュバントになり、フライに。



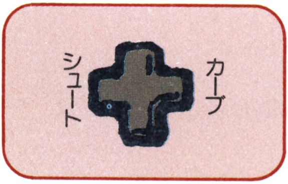
ピッチング

投げる前　〈右バッターの時〉



ピッチングは、投げるとき✚ボタンの上下で球速とフォークを決め、✚ボタン左右でピッチングプレートの位置、内外角などの球すじを決める。このとき、✚ボタンといっしょにⒶを押すと投球モーションに入る。Ⓑを押すと牽制。

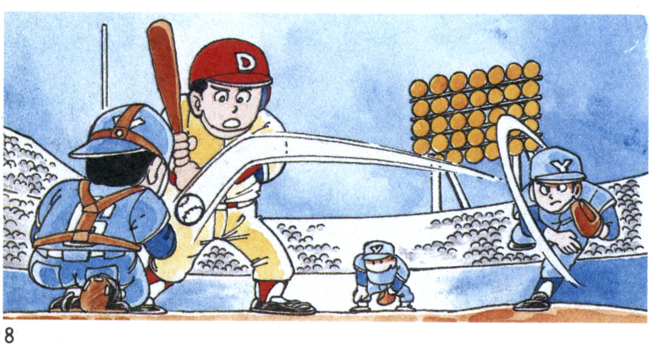
投げてから　〈右ピッチャーの時〉



ピッチャーの手もとから球が離れた後、✚ボタンでカーブやシュートなどの変化をさせる。

変化の度合は、✚ボタンを押している時間できまる。

またと中から変化をさせることが可能だ。



フィールディング

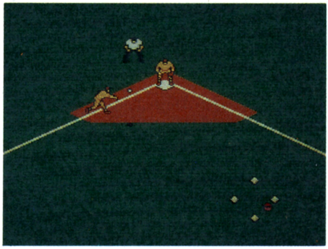

野手の移動


送球


塁タッチ

✚ボタンで野手の移動、このとき気をつけなければならないのが、動かせる野手だ。✚ボタンで塁を指定し、Ⓑで指定した塁へタッチする。✚ボタンとⒶで指定した塁に、球を送球する。

この基本操作はキッチリおぼえよう。


▲華麗なプレイの影には、キッチリとした基本がある。

チョット特殊な操作2

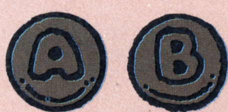
ファインプレー

フェンスよじ登り・ジャンプ

横っとび(左)



横っとび(右)


動作をする。

ボールを追う。しかし追いつけないときは、ⒶかⒷを押し飛びつこう。このとき、✚ボタンの上を押すとジャンプ、✚ボタンの左右を押すと横っ飛びになる。またフェンスにぶつかり、✚ボタンとⒶかⒷを押すとフェンスによじ登る。

オーナーさんの仕事

★チーム作り

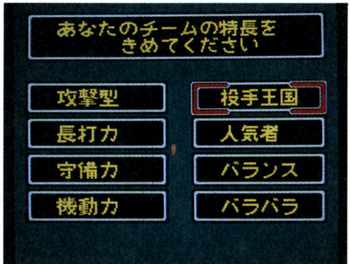
試合を始める前に、自分のチームを作ろう。

コマンドで〝チームをつくる〟を選び、チームのタイプを決めよう。

それぞれのチームのタイプは決まっているが、中の選手の能力はランダムで変わるので、なっとくのいくまでなん度も作りなおそう。

最後に、チームの名前を決めて、新チームの誕生だ。

さあプレイボール!!



▲チームのタイプは、全部で8種類。キミはどのタイプを選ぶ!?



▲チームのマークも数種類の中から選ぶことができる!!

チーム名を決めて新チーム誕生だ！



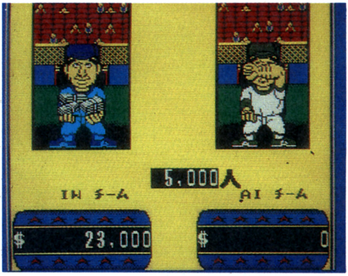
チーム運営

新しいチームを作り、試合に勝つと観客動員数（選手の人気によって変わってくる）によって収益金が入ってくるぞ。

この収益金を使いチームをもっと強くしよう。

まずは、選手の能力を上げていくことがチームを強くしていく基本だ!!

収益金を貯めて、外人選手を取るのも手かな!?



▲チームに入る収益金によって、もっと強いチームになっていく。



クビにする



▲路頭にまよう選手のつぎの職業は、ラーメン屋のマスターか!?

少し選手の気持ちを考えるとかわいそうだが、ひとりクビにしないと新しい選手を入れることができないぞ。

“くびにする”のコマンドを選び、選手をクビにしよう。オーナーはチームを強くするのが仕事だ。

新人をとる

選手をひとりくびにすると、チームの18人のワクの中にひとつアキができる。そこに新人を入れることができる。

必要な選手を、チームの財力を考えて、チームに入団させよう。新人はMAX値は高いが、すぐには使えない。

ベテランは、即戦力になるが、MAX値が低いので育ててもあまり強くならない。しかも外人は、即戦力になり心強いが、契約金がベラボウに高いぞ!!



年俸

試合に勝ち入った収益金で、それぞれの選手の能力を、"チームをみる"のコマンドを使って選手を指定し、それぞれの弱点やもっと強くしたい能力をあげてやろう。

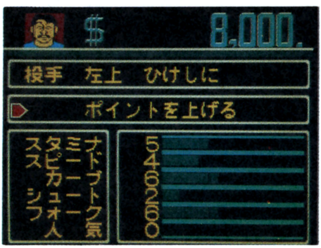
このときも、オーナーはチームの財力をよく考えて能力をあげよう。

野手の場合



▲野手は、"うつ"・"パワー"・"はしる"・"チャンス"・"人気"の能力にわかれている。

投手の場合



▲投手の場合、それぞれの投手能力の他に…



▲野手の能力も上げなければならない。

トレード

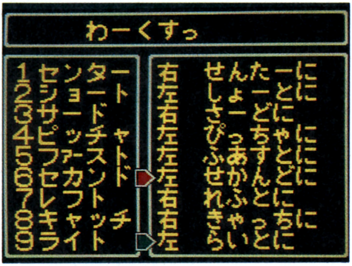
また他のエディットチームにほしい選手がいる場合、そのチームのオーナー（操作している人）と話し合いOKならば、無料でトレードすることができる。

しかし、能力がちがいすぎると能力がさがってしまう。トレードは、野手↔野手、投手↔投手のみ。

監督さんの仕事

スターティングオーダーの決定

試合開始の前に、監督の仕事としてスターティングオーダーを組まなければならない（組み立て方のくわしいことは18ページを見よう）。✚ボタンで選び、Ⓐで決定、Ⓑでキャンセル。各コマンドは、下の通りだ。



▲打順の組み立ては、よく考えて慎重に決めるようにしよう。

コマンドの説明

このままいく――このコマンドを選び決定すると、試合を開始する。

だじゅんをかえる――打順を入れかえるときに使う。✚ボタンで選択。Ⓐで決定、Ⓑでキャンセル。

しゅびをかえる――守備位置を入れかえるときに使う。✚ボタンで選択。Ⓐで決定。Ⓑでキャンセル。

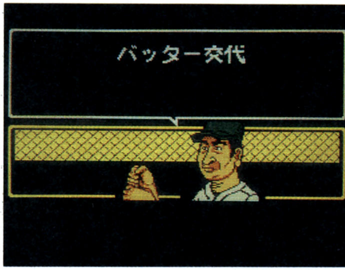
せんしゅをかえる――控えの選手と先発の選手を入れ賛える時に使う。✚ボタンで選択。Ⓐで決定。Ⓑでキャンセル。

せんぱつをかえる――先発投手をかえるときに使う。特に先発投手に疲れの残っているとき、このコマンドを選ぼう。

代打

ここ1番の逆転のチャンスで打順が下位打線のときなど、スタートボタンでタイムをかけ、代打のコマンドを選び、Ⓐを押し✚ボタンで選手を選びⒶで代打を出そう。

チャンスは確実にものにしていこう。

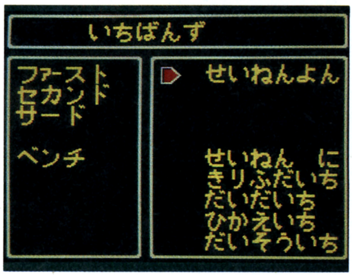


▲代打の選手にはなぜか、職人かたぎの人が多い。

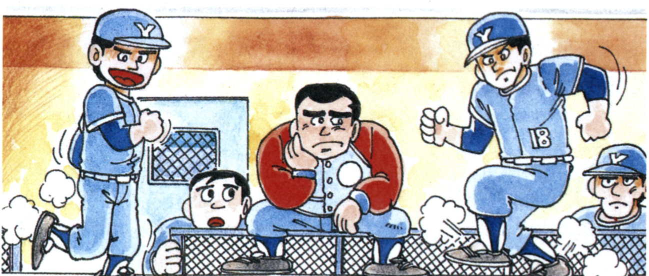
代走

打者の足が速く、ランナーの足が遅いときなど、塁がつまってしまうので、スタートでタイムをかけ代走のコマンドを選び、代走を出す塁を選んでから出そう。

これでワンヒットで得点可能になる。

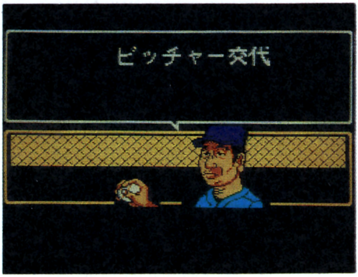


▲どの塁のランナーに代走を出すか良く見て考えよう。



？ピッチャー交代

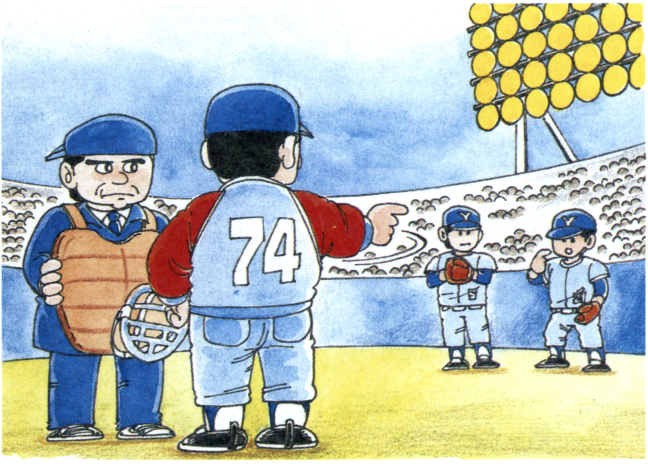
ピッチャーのスタミナが少なくなり、変化球の変化が少なくなったら、スタートを押し、タイムをかけ、ピッチャーを交代しリリーフを出そう。
ピッチャーの交代時期は、タイミングが生命だ。交代時期を見極めろ!!



▲ピッチャー交代!! ピッチャー蚊取!!

？守備位置

試合の終盤をリードでむかえたときなど、タイムをかけ、守備位置を選び、守備の悪い選手と守備のよい選手を交代し、守備固めをしよう。特に2点差の試合などは、守備固めをし、守備のミスを少なくしよう。



エキスパート編

基本をみっちりマスターしたキミは、
エキスパート編でもっと深くのめりこめ!!



打順の組み方を考えよう

1番打者

1番打者は、攻撃の口火を切るためにも、足が速く、確実に塁に出る必要がある。長打力など必要ないのだ。

2番打者

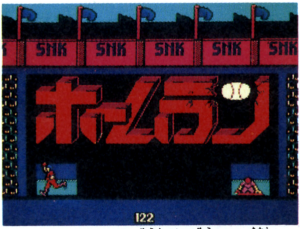
2番打者は、塁にいるランナーを次に進め、できれば、自分も生きることのできる走力に、重点をおいた打者を選ぼう。

3番打者

3番打者は、最も信頼のおけるチームで最も打率のよいアベレージヒッターをおきたい。それにともないパワーも少しほしい。

4番打者

4番打者は、打率とホームラン数の両面から見て、"うつ"・"パワー"の数値の合計が最も高い打者を選ぶ必要がある。打線の中心的選手なのだ。



▲ホームランで走者一掃する力を持った選手が4番打者と言える。

5番打者

5番打者は、4番打者の補佐的な役割がある。
パワーがあり、ある程度信頼のおける打者でなければならない。

6番打者～8番打者

6番から8番までの打順の打者は、打撃面ではあまり目立つ必要はない。
守備に重点をおき、打撃面はあまりよい成績が出なくてもよい。
チャンスのときは、代打を出しランナーを帰すようにすればよいのだ。

オーダー作り一覧

打順	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス
1	○	ー	◎	◎	△
2	△	ー	◎	◎	○
3	◎	○	△	△	◎
4	◎	◎	ー	ー	◎
5	○	◎	△	○	○
6	△	ー	△	◎	△
7	△	ー	△	◎	ー
8	ー	ー	△	◎	ー

走塁

タッチアップと塁間ストップ

外野にフライがあがったとき

フライがあがったとき、塁について待つか、塁間で待つかを考えよう。外野へフライがあがったときは、塁間でストップして待ち、取ったときは1度塁にもどりタッチアップし、エラーをしたときはそのままスタートしよう。

しかし操作を良くおぼえてない人は、フライがあがったら、塁について待っていよう。

内野にフライがあがったとき

また内野にフライがあがったときは、相手がCOMの場合は塁につかまっていた方がよい。

しかし人と試合をしている場合は、その人の性格に合わせ、セコイことをする相手なら、塁間でストップしていた方がよい。その対戦相手によって、対応を考えておけばもう完ペキだ！

外野へのフライ



▲外野へあがった場合は、塁間でストップして待機しているのが得策だ。

内野へのフライ



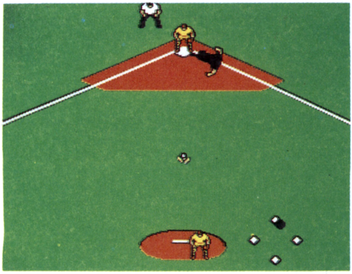
▲内野へあがったフライは、塁上で待ち、ようすを見るべきだろう。

盗塁

COMと対戦する場合、足の速い選手などは、どんどん盗塁させて得点圏にランナーを出そう。

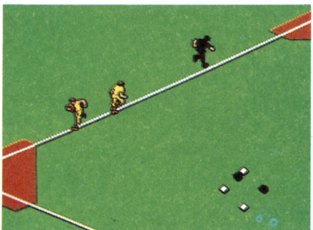
しかし足の速くないランナーは、リードもさせない方がベターだろう。

足の速いランナーは、2塁をねらえ！

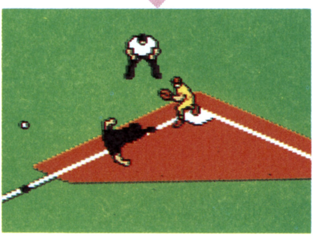


▲2塁はひかくてき楽にうばうことができるぞ!!

塁間にはさまれたとき



▲しまった、塁間にはさまれた。ムリをするな！



▲もとの塁へもどろう。ギリギリでセーフ!!

COMとの対戦にかぎった場合だが、塁間にはさまれてしまったときは、ムリをせずもとの塁にもどらないと、アウトになってしまうぞ。

しかし、人が相手のときは塁間を行ったり来たりし、相手に動揺をあたえろ。

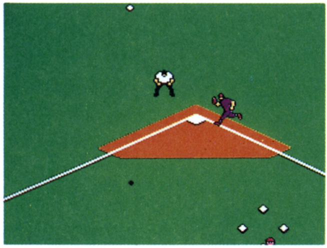


打撃

センター返しを心がけよう

打撃の基本は、センター返しだ。特にCOMと対戦するときは、投手の横をねらえば、センター前にころがる。

最初のうちは、センター返しを心がけて打つようににしていこう!!

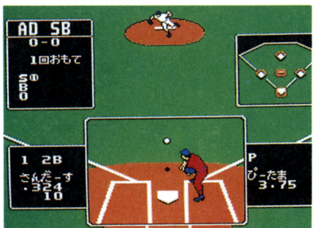


▲センター返しこそ、打撃の基本といえよう。

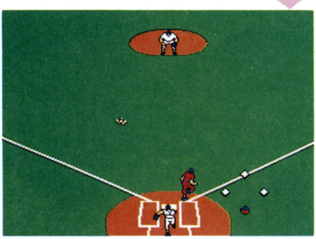
球をひきつけて打て

なれてきたら、球をひきつけ打つようにしよう。

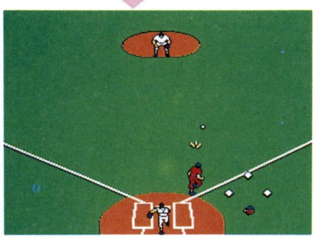
なれれば、引っぱることも、流すこともできるようになり、ボール球も見分けられるぞ！



▲球を良く見て、良く引きつけてから打つ!!



▲なれれば引っぱることも、自由にできるし、



▲流して打つこともできるようになってくる。

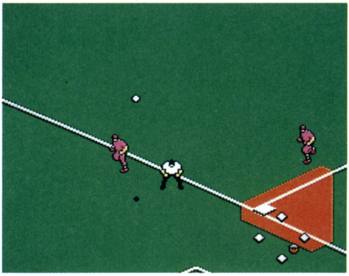
"うつ"と"パワー"のポイントは均等にあげろ

各選手の能力をあげるときは、"パワー"と"うつ"のポイントは、平均にあげるようにしよう。

それができない時は、"パワー"のポイントをあげるようにしよう。

"パワー"をあげることによって打球のスピードが速くなり、ヒットの確率が高くなる。

ヒットの確率が高くなれば、打線も連ながり、得点力が上がるぞ。



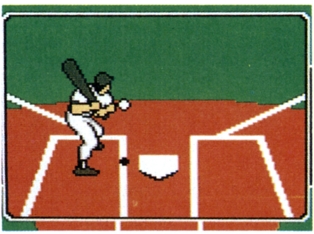
▲能力を上げるとき、"うつ"と"パワー"はできるだけ均等にあげよう。

COMのボール球に手を出すな

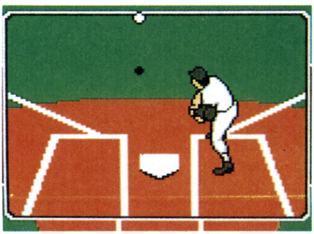
COMと対戦するとき（人と対戦するときもそうだが）、ボール球に手を出さないようにしよう。

ボール球に手を出しても、内野ゴロになるだけだ。

それに、ボールを良く見ていけば相手ピッチャーの投球数も増え、スタミナもうばえる。



▲追いこまれてないときは、きわどいコースには、手を出すな。



▲好きなコースに入ってくるまで、じっと待とう。

守備

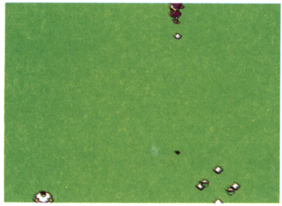
外野の守備

このゲームで最もむずかしい守備は、外野の守備だろう。

では、どこがむずかしいのかいくつかの例をあげてみよう。

たとえば、フライがあがったときの打球ののび。

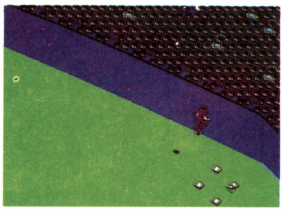
以下に説明しておこう。



▲フライの落下点がわからないと、勝てる試合も落としちまう。

のびる打球

まず、打者のバットの芯に当たれば打球がのびる。これは、打球がバットに当たったときの音で判断するんだ。「カキーン」といい音がしたら、すかさずバック。打球のカゲを見ながら落下地点までダッシュ!!

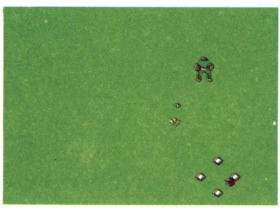


▲打球は、最後まであきらめずに追っていけ!!

のびない打球

のびない打球は、逆に、「ボコッ」とくもった音がする。この音を聞いたら、すかさず前進。

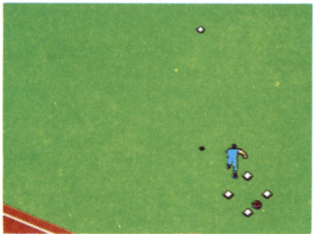
ただし、音が悪くてもライナー性の長打になる可能性もあるので、その辺を見きわめられるよう練習しておこう。



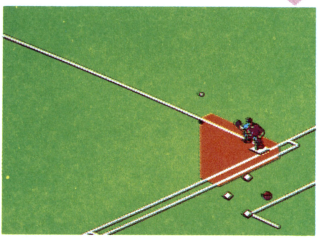
▲ムリをしないで、後逸だけはしないようにしよう。

外野の“まもる”のポイントをあげよう。

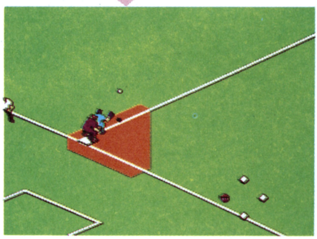
外野に飛んだ打球に追いつくことができても、タッチアップをされてしまったら意味がない。“まもる”のポイントをあげて肩も強くしよう。



◀しまった!! 後逸してしまった!!



▲“まもる”と“はしる”のポイントが高ければ、ヒットで終る。

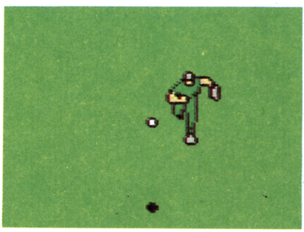


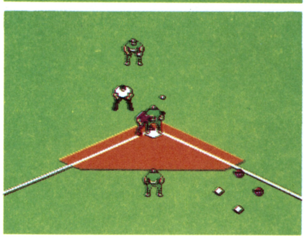
▲“まもる”と“はしる”のポイントが低いと3塁打になってしまうことも。

返球は中継しよう

外野に飛んだ打球は、一度中継してから、各塁に送球するようにしよう。

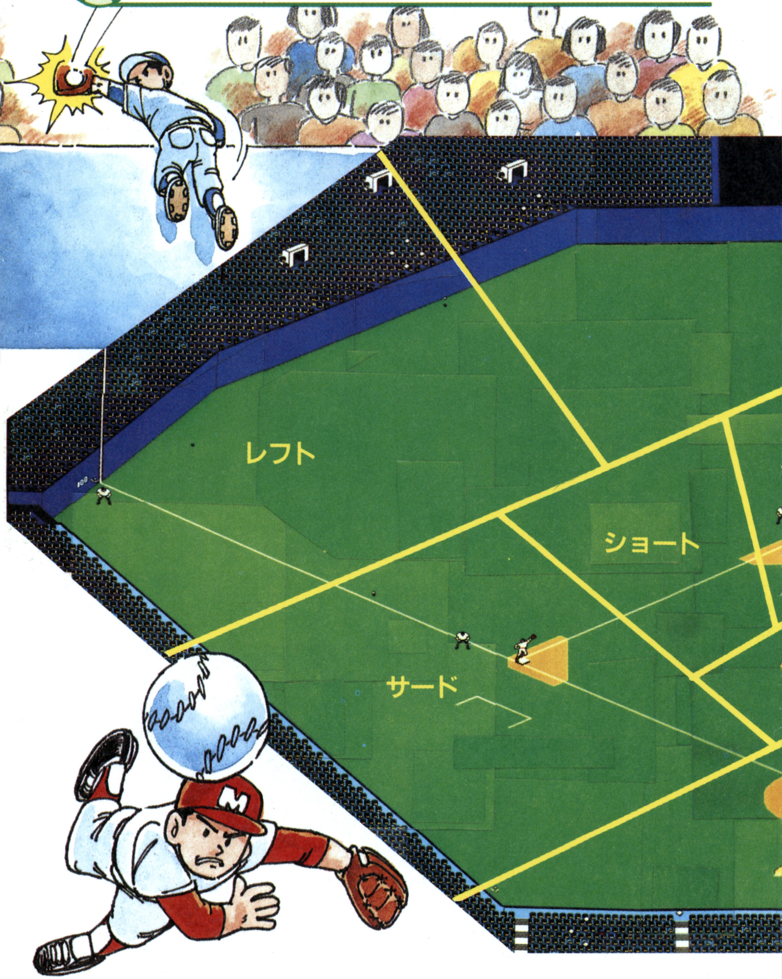
特にホームへの送球は、外野の肩がいくらよくても、途中で失速してしまうぞ。2塁や途中の野手を使い、外野からの返球は必ず中継をするクセをつけておこう。



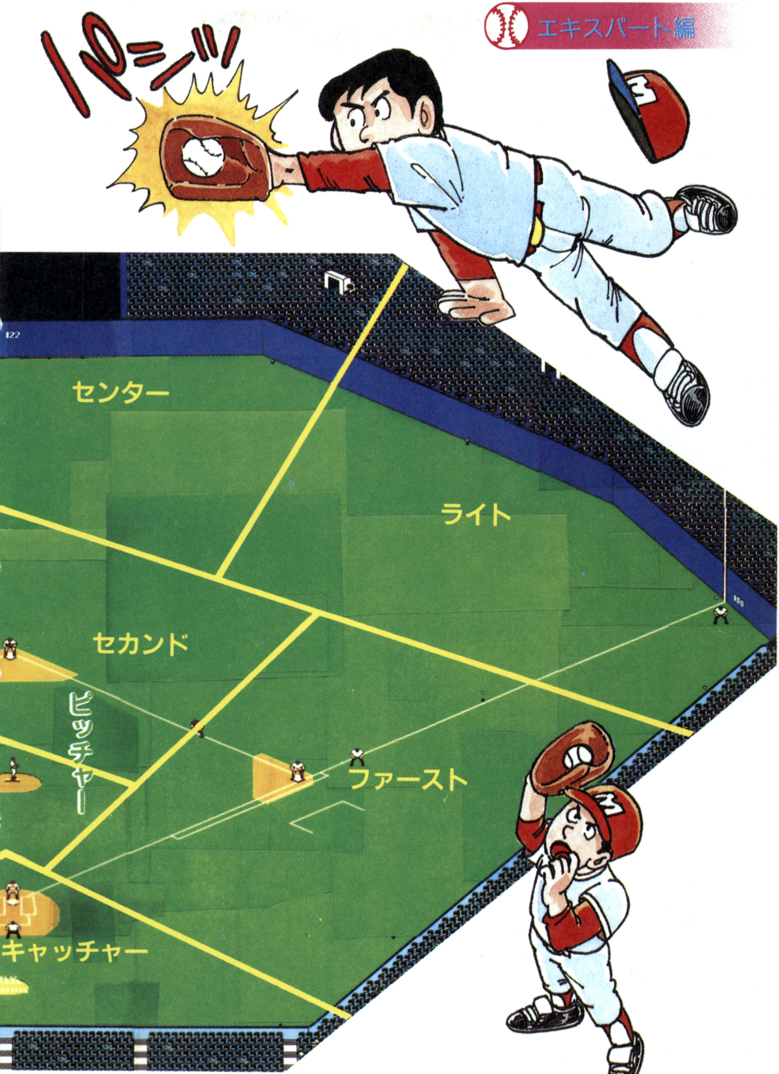


◀外野からの返球は、1度2塁で中継をしてから各塁へ送球しよう。他のランナーへの牽制にもなるぞ。

守備範囲を考えて野手を操作しよう。



このゲームの特徴のひとつに、球場の広さがあげられる。守備のときに、この球場の広さをきっちり把握し、守備範囲をおぼえておこう。

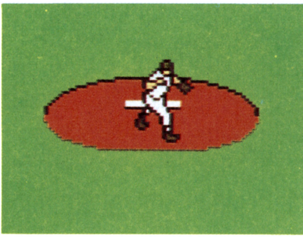


守備範囲(しゅびはんい)をきっちり把握(はあく)するために、守備範囲(しゅびはんい)を完全(かんぜん)にくぎり、キミのチームの守備範囲(しゅびはんい)の目安(めやす)にしよう。
これで、守備(しゅび)はバッチリだ!!

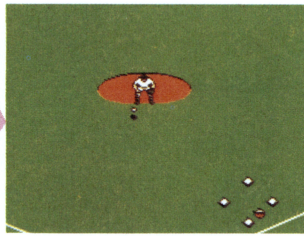
ピッチャーの守備

ピッチャーの野手能力を見ろ。

“まもる”のポイントの低い選手のポイントをあげておかないと、足もとにころがった球を取りに行く間に、打者走者は１塁に駆けこんでしまうぞ。



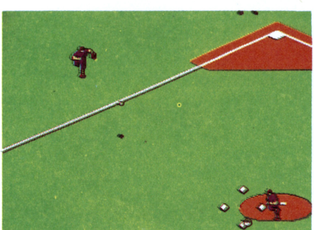
▲守りのポイントが低いと、足元にころがった球を…



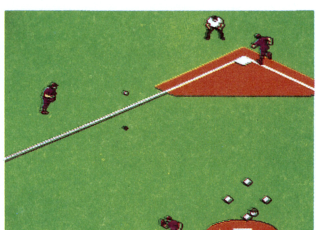
▲取りに行けずに、内野安打になってしまうぞ。

３遊間の守備

３遊間には、速い打球が飛びやすい。すぐに守備に入れるように、“まもる” のポイントと“はしる”のポイントをあげておこう。また、３塁手は１塁ベースから遠いので、肩が弱いと内野安打にもなりかねないので、最も“まもる”のポイントが重要になる内野手と言えよう。



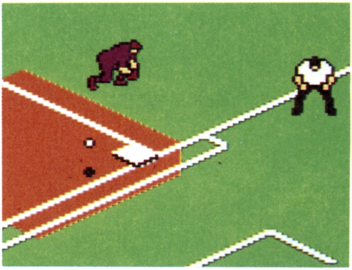
▲３遊間は守りの要、“まもる” のポイントをあげよう。



▲“まもる”のポイントが高いと内野安打を防げる。

ラインギワの打球処理

ラインギワに飛んだ打球は、長打になりやすい。
特に、ファールかフェアーかきわどい打球は、きっちりコールされるまで追うようにしよう。
かってにファールだと思いこみ、単打ですむところを長打にしないように。

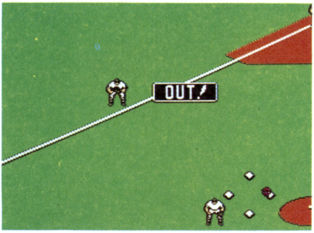


▲ファールであろうと、フェアーであろうと、飛びついていこう。

ダブルプレイ

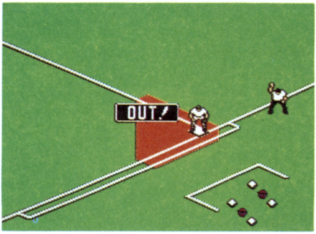
このゲームで、ダブルプレイを取ることは、けっこうむずかしい。特にCOMは、なかなかダブルプレイを取らせてくれない。しかし、ライナーの打球などは、絶対に飛びだす。このときは、すばやく送球してアウトにしてしまえ。
また、ベースに近いところにころがった打球などは、ベースにタッチしてから別の塁に送球してアウトにしよう。

ライナーの打球



▲ライナーの打球はすばやく送球しダブルプレイにしよう。

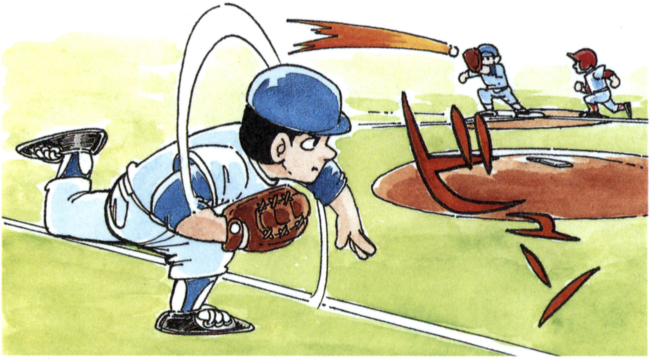
ベースに近い打球



▲ベースに近い打球は、ベースに1度タッチしてから送球しよう。

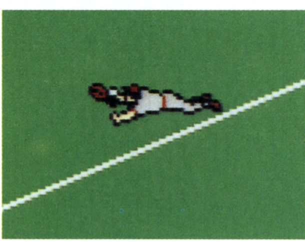
メジャー送球

球を送球するとき、✚ボタンで塁を指定すると同時にⒶを押すと、いつもより速い送球をするぞ。
しかし、確実に✚ボタンを押さないとダメ。



ファインプレー

前にも少し説明したが、このゲームにはファインプレーがある。しかし、ファインプレーは、取れそうで取れないときだけにしよう。ファインプレーをした後、送球するまで少し遅くなるぞ!!



▲ジャンプ一番、ナイスキャッチ。すかさず送球!!



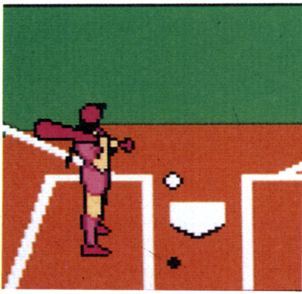
▲アウト!! ダブルプレーだ!!

投球術

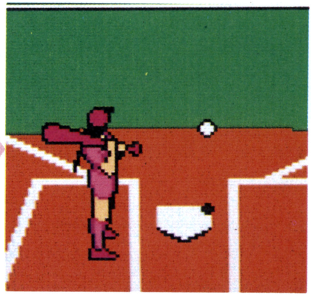
イン・アウトコースに球をちらせ!!

COMや人を相手にするとき、同じようなコースばかり投げていると打たれやすい。裏を読んでインコースやアウトコースに球をちらし、バッターの打ち気をそうそう。

これでミスターKはキミのものだ!!



▲インコースに投げバッターの体を開かせろ!!

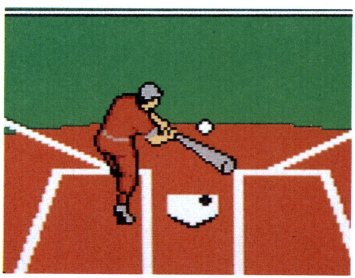


▶アウトコースにビシッと目の覚めるようなスピードボールを決める。

バントの対応

対COMの場合、必ずといっていいほど、1番バッターが塁に出ると、次のバッターはバントを試みてくれるぞ!!

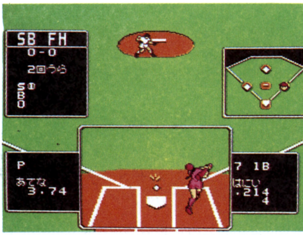
そういうときは、逃げずに速球をビシッと投げれば、ほとんどフライにすることができる。



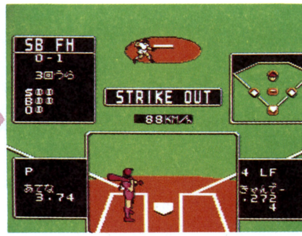
▲バントには、速球で対応すればO.K.だ。うまく投げられるか!?

フォークの多投はさけよう

投手の中に、フォークを投げる事のできる投手がいるが、あまりフォークを投げすぎると、スタミナの落ちるのが早まるぞ。フォークの最も危険なところは、フォークを投げたつもりが、落ちない時があることだ!!



▲フォークを連投すると、スタミナがなくなりやすい。

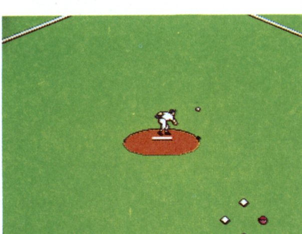


▲特におさえの投手は、フォークの多投はひかえよう。

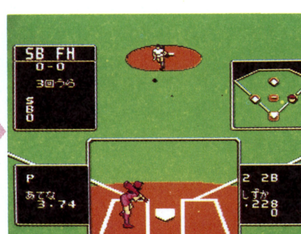
牽制球で盗塁防止

足の速いランナーが出たときなどは、1度ランナーに牽制球を投げ、ランナーを塁にもどしてから、素速く投げるようにしよう。ランナーはリードを取れない分スタートが遅くなるぞ。

しかしコースは、甘いところに投げるな!!



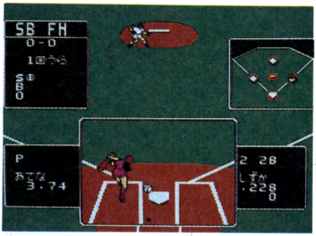
▲牽制球をして、ランナーを塁にもどしてから投げる。



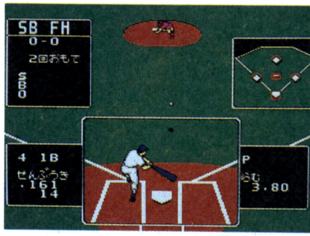
▲投げるときは、素速く投げるようしよう。

バッターの性格を読め

COMにしろ人にしろ、それぞれバッターには性格がある。それぞれのバッターの性格を読んで、インコースやアウトコースのきわどいところに球を投げ、打たせて取るようにしよう。



▲インコースに手を出すバッターには、インコースのきわどいところに。

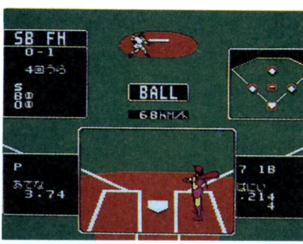


▲アウトコースの球に手を出すバッターには、アウトコースで攻めろ。

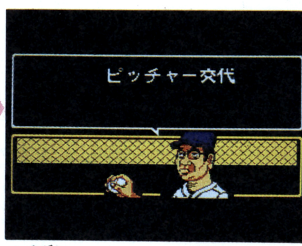
ピッチャーのスタミナに注意

ピッチャーには、それぞれのスタミナがある。
スタミナがなくなると、スピードが落ち、変化も少なくなり、打たれやすくなるぞ。

ピッチャーのスタミナがなくなってきたら、早めにピッチャーを交代しよう。



▲ピッチャーのスタミナがなくなってきてるぞ!!

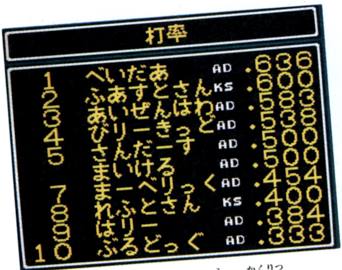


▲素速くピッチャーを交代しないとどんどん打たれてしまうぞ!!

三冠王とリーグ

このゲームのうりのひとつに、打率が変わることがあげられる。しかも、各賞ごとに順位まででてしまう。

キミもガンガン各ポイントをあげ、キミのチームから↗



▲打率とは、ヒットを打つ確率のことをいうんだよ。

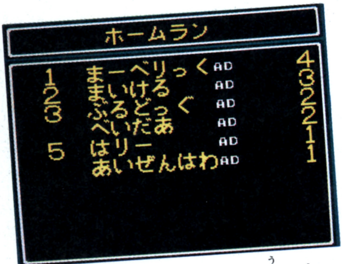


▲打点とは、バッターが打って得点した数字のことだよ。



優勝をめざせ!!

↗3冠王を出してしまおう。
　友達とリーグを組めば、ひと試合ひと試合が熱くなることうけあいだ。

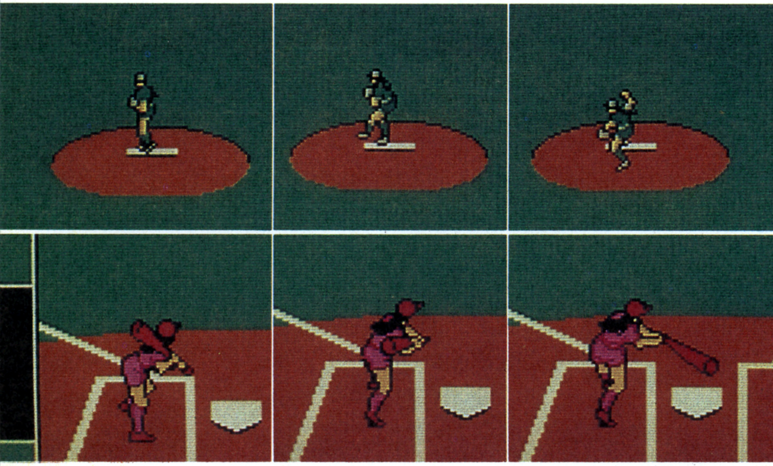


▲ホームランは、バッターの打ったホームランの数をいう。

　さあキミも友達とリーグを組んで、3冠王争いをしてリーグを盛り上げ、リーグ優勝を狙おう。
　さあ3冠王を取るのはキミか!?　友達か!?
　としてリーグ優勝の行くえは?



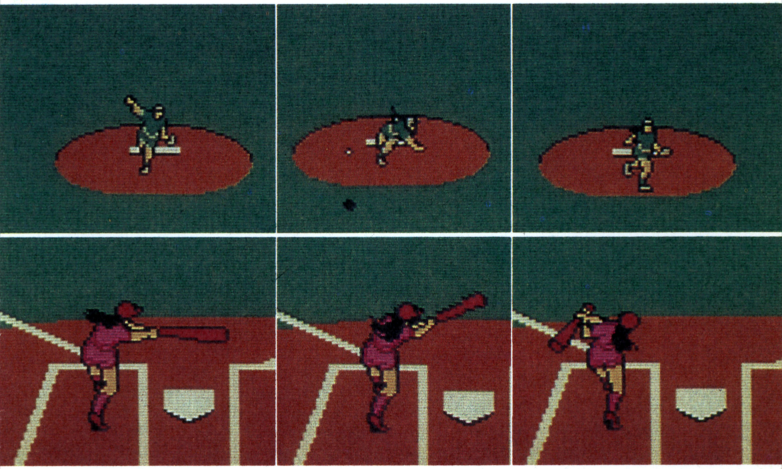
チームデ



データの見方と使い方

うつ――――打つは、ボールをミートする力だ。
パワー――――球を打つ力で、飛距離に関係する。
はしる――――足の速さを表す。
まもる――――守備の動き、肩の強さに関係する。
チャンス――塁上にランナーのいるとき、たよりになる。
人気――――観客動員数に関係し、収益金に影響する。
スタミナ――体力に関係し、変化・スピードに影響する。
カーブ――――右ピッチャーの場合は、左への変化。
左ピッチャーの場合は、右へ変化する。
シュート――カーブとは逆に変化する度合に関係する。
フォーク――打者の手前で落ちる確率に関係する。

ータ編



防御率・打率・ホームラン数は、VSモードのデータだ。COMとの対戦の目安にし、要注意バッターなどをしっかりチェックしておこう。

後半部分は、エディットで作った自分のチームのデータをしっかり書きこみ、能力ポイントのふりわけやチームを育てていくときの資料にしよう。

友達といっしょにリーグを作るために、最初にコピーを数枚取っておくともっと便利だよ!!

あめりかん・どりーむす



防御率
1.55

打率
.150

アメリカンドリームスのエース
スピード・変化ともに申し分ない。



防御率
1.43

打率
.150

みすたーぜろとともにチームの
軸となる投手。



防御率
3.20

打率
.150

スタミナ以外は、1線級の力を
もつ投手。



防御率
3.21

打率
.150

フォークを最も得意とするおさ
えの投手。



防御率
2.23

打率
.150

人気と実力を兼ねそなえたチー
ムの切り札。



打率
.324

本塁打
10本

俊速・巧打の長打もねらえる1
番打者。



打率
.335

本塁打
12本

足は速くないが、高打率を残す
2番打者。



打率
.320

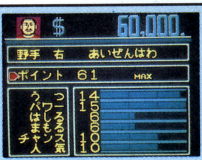
本塁打
48本

打率・パワーとも超一流。
最強のクリーンナップのひとり。



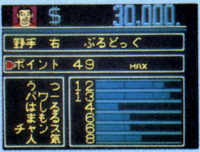
打率 .335
本塁打 46本

ドリームスの主砲。チャンスにたよりになる。



打率 .321
本塁打 48本

はりー・まいけるにひけをとらない実力をもつ5番打者。



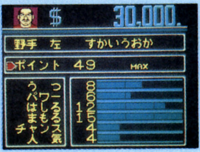
打率 .305
本塁打 34本

クリーンナップより見劣りするが、期待のできる打者。



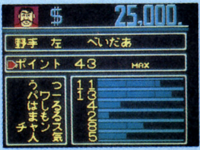
打率 .295
本塁打 32本

人気はないが、打力は充分な力を持っている。



打率 .275
本塁打 6本

足の速さと強肩で、ショートストッパーの名手に。



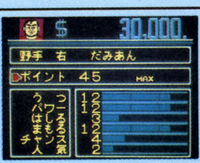
打率 .285
本塁打 32本

パワー・巧打を兼ねそなえた、最強の代打。



打率 .322
本塁打 38本

チャンスに最も強い。たよりになる代打の切り札。



打率 .312
本塁打 34本

打力もあるが、まもりが良いので、守備固めに。



打率 .072
本塁打 0本

"まもる"のポイントが最も高い。守りの人。



打率 .075
本塁打 0本

とにかく足の速い、代走にもってこい。

じゃぱん・ろびんず



防御率
2.30

打率
.150

変化球もそこそこあるろびんすのエース。



防御率
2.95

打率
.150

変化球・球威ともにすばらしい先発2本柱のひとり。



防御率
3.20

打率
.150

スピードはないが、カーブの変化はすごい。



防御率
3.84

打率
.150

おさえとしては充分なスピードと変化球を持っている。



防御率
2.21

打率
.150

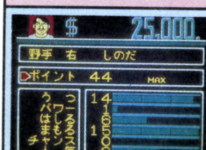
160km/h近い速球を武器にするおさえの切り札。



打率
.295

本塁打
3本

俊速・強肩のトップバッター。しかしパワーはない。



打率
.345

本塁打
2本

高打率を残せる。強肩・巧打がキラリと光る。



打率
.334

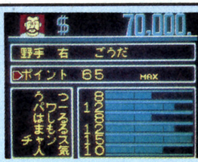
本塁打
25本

3番としては、充分な長打力を持っている。



打率 .284
本塁打 42本

とにかくパワーがすごい。1発ねらいの打者。



打率 .290
本塁打 21本

チャンスに最高の力を出す恐怖の5番打者。



打率 .264
本塁打 8本

センターとして、すばらしい守備力で投手を助ける。



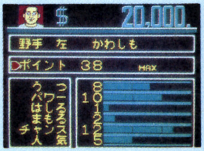
打率 .240
本塁打 2本

これといって特徴のない、縁の下の力持ち。



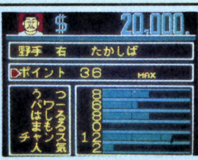
打率 .240
本塁打 6本

肩の強さが魅力のキャッチャー打つ方はいいとこなし。



打率 .280
本塁打 14本

打力では、スターティングメンバーにひけをとらない。



打率 .265
本塁打 6本

チャンスには強いが、長打力に貧しい。



打率 .215
本塁打 0本

守備力は最高。
守備固めに使いたい。



打率 .295
本塁打 14本

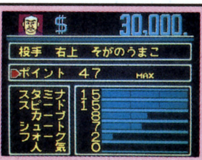
ろびんすの代打陣で最も期待のできる打者。



打率 .217
本塁打 0本

走塁・守備とも最高。
代走・守備固めとして使おう。

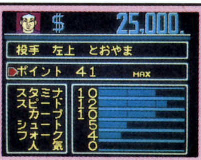
さむらい・うぉーりあーず



防御率
2.44

打率
.190

スタミナと球威が魅力の先発の柱的選手。



防御率
2.95

打率
.190

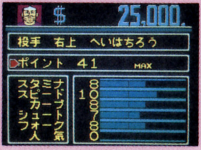
そがのうまこにくらべ見劣りするが、貴重な左腕。



防御率
3.20

打率
.160

カーブが武器の中断ぎ・おさえの投手。



防御率
5.44

打率
.160

決め球はないが、そつのない投手。中継ぎに。



防御率
1.31

打率
.160

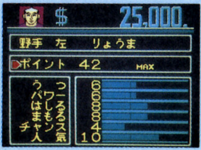
速球・変化球すべていいが、スタミナがない。



打率
.321

本塁打
6本

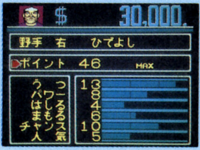
走・攻・守と人気を兼ねそなえたショートストッパー。



打率
.295

本塁打
4本

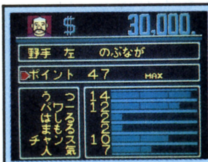
2番打者としては及第点。クリーンナップへの継ぎがカギ。



打率
.326

本塁打
15本

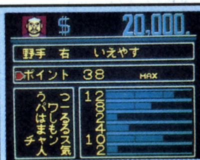
シュアーなバッティングでセンターにかえそう。



打率 .331

本塁打 20本

守備の悪さは気になるが、頼りになる４番打者。



打率 .315

本塁打 16本

人気は低いが、足か速くしぶとい強打者。



打率 .305

本塁打 12本

チャンスにはあまり強くないが、バワンスのとれた選手。



打率 .288

本塁打 8本

飛び出すものはないが、走・攻・守とバランスのいい選手。



打率 .283

本塁打 6本

パワーはないが巧打が光る。キャッチャーとしては打力充分。



打率 .265

本塁打 10本

チャンスに強い、頼れる代打陣のひとり。



打率 .277

本塁打 6本

チャンスには、めっぽう強い。ランナーが出たら使いたい。



打率 .242

本塁打 4本

打力は、平均。走力と守備に不安がのこる。



打率 .266

本塁打 3本

平均的な力を持つ選手。チャンスメーカーとして使おう。



打率 .234

本塁打 8本

代打陣の中では最もパワーがある。長打をねらいたい。

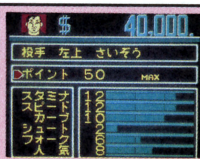
にんじゃ・ぶらっくそっくす



防御率 2.13

打率 .150

アンダースローから投げるカーブは変化が大きく打ちづらい。



防御率 2.41

打率 .150

先発としてスタミナは充分。直球とカーブで勝負。



防御率 3.14

打率 .277

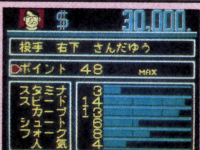
スピードはあるが、変化が弱くスタミナがなくなるとつらい。



防御率 4.44

打率 .150

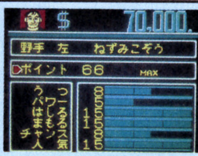
スピードあり、シュートと素晴らしいものももっている。



防御率 3.32

打率 .150

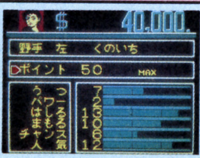
スピードとカーブが武器。おさえの切り札。



打率 .291

本塁打 6本

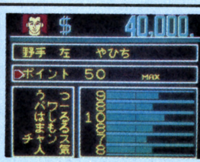
最高の足と肩がバッティングに生かされている人気物。



打率 .283

本塁打 3本

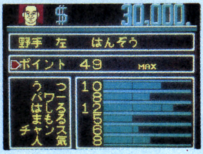
ブラックソックスの紅一点。足の速さが魅力。



打率 .307

本塁打 15本

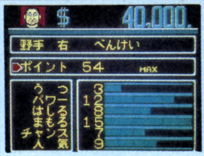
3番打者としては合格点。バランスのとれた選手。



打率 .321

本塁打 11本

バッティングがよく、4番打者としては足も速い。



打率 .241

本塁打 22本

あらいバッティングだがパワーは充分。



打率 .280

本塁打 8本

長打は望めないが、平均的な力をもつショートストッパー。



打率 .262

本塁打 10本

バッティングより守備がいい。足を使った攻撃をしよう。



打率 .149

本塁打 0本

本当に足だけが武器の選手。おさえにまわし代走に使え。



打率 .285

本塁打 11本

チャンスに強く、バランスもとれた良い選手。



打率 .259

本塁打 10本

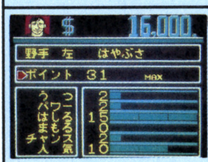
こたろうとよく似た、バランスのとれた選手。



打率 .237

本塁打 9本

ひかえの選手では最もパワーがあり、守備も良い。



打率 .244

本塁打 1本

バッティングはよくないが、足の速さは最高。



打率 .238

本塁打 1本

あまり使えない選手。足の遅いランナーの代走に。

わーるど・ぱわーず



防御率
1.73

打率
.150

とにかくスタミナのある選手。
配球を考えて、完投をねらえ。



防御率
1.41

打率
.150

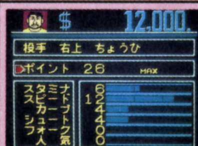
シュートが武器の投手。
左腕のげんとくと使いわけよう。



防御率
3.14

打率
.150

スピード・変化ともにまずまずの左投手。



防御率
4.44

打率
.150

スピードが武器。変化球をまじえ、直球を生かそう。



防御率
5.32

打率
.150

スピード・変化ともによく、幅の広いピッチングができる。



打率
.267

本塁打
12本

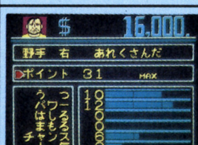
1番の割にパワーがあり、先頭打者ホームランもありうる。



打率
.263

本塁打
10本

じぇろにもによく似た選手。
3・4番につなごう。



打率
.305

本塁打
34本

バッティングは充分なパワーとうまさをもつが守備がダメ。



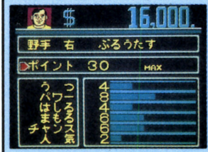
打率 .321
本塁打 37本

あれくさんだよりチャンスに強い、ランナーをおいて１発欲しい。



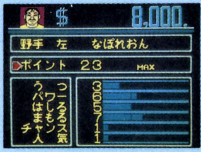
打率 .233
本塁打 22本

打率は低いが、パワーは３・４番以上のパワーヒッター。



打率 .260
本塁打 11本

長打はねらえるが、特に目立つところのない選手。



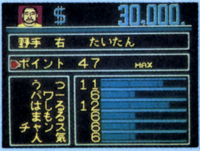
打率 .232
本塁打 4本

全体的にもうひとつ。しかし足は速い。



打率 .188
本塁打 0本

チャンスには弱くないのだが、打力と守備力がなさすぎる。



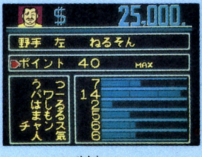
打率 .265
本塁打 5本

打撃センスと足の速さが特徴。代打・代走ともに使える。



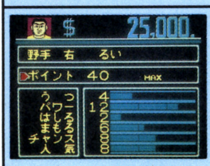
打率 .139
本塁打 35本

チームNo.１のパワーを誇る。完全な１発屋だ。



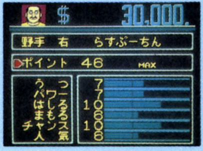
打率 .257
本塁打 6本

この選手のパワーが売りもの。ホームランをねらえ。



打率 .244
本塁打 7本

チャンスに強く、パワーもある。ここ一番で使いたい。



打率 .268
本塁打 2本

バランスのとれた選手。スタメンに入れよう。

ようかい・もんすたーず



防御率

2.05

打率

.150

バックの好守を信じ、たくみなコーナワークで打たせてとろう。



防御率

2.35

打率

.150

モンスターズで1番のスピードとシュートの切れをほこる。



防御率

3.20

打率

.150

ピッチャーでは紅一点。むりをしないで使おう。



防御率

3.84

打率

.150

球威があり、フォークが武器。あずきとぎとうまく使いわけろ。



防御率

3.21

打率

.150

速球中心のピッチャー。ときどき投げる変化球が有効。



打率

.288

本塁打

5本

走力を生かし、なんとしても出塁しよう。



打率

.267

本塁打

2本

あまり力はないが、しぶといバッティングで3・4番に継ぐ。



打率

.275

本塁打

14本

3番のわりに、あまり打力がない。大振りさせるな。



打率 .289

本塁打 28本

なんといってもパワフルなバッティングが魅力。



打率 .275

本塁打 14本

平均的な力はあるが、クリーンナップとしては物足りない。



打率 .232

本塁打 12本

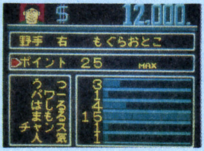
守りのよいもんすたーずの中でも守備で目立つ。



打率 .260

本塁打 2本

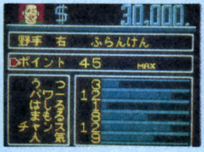
バッティングは、ダメ。守備力を生かそう。



打率 .243

本塁打 2本

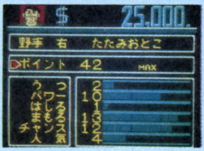
この選手も守備力が売り。チャンスには、代打を出せ。



打率 .235

本塁打 18本

チャンスに強く、一発長打も期待できる選手。



打率 .233

本塁打 8本

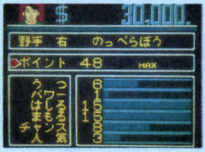
あらいバッティングをするが、パワーがあり、守備もよい。



打率 .248

本塁打 4本

全体的にあまり期待できない。使う時は、代走に。



打率 .252

本塁打 2本

走力・守備力は最高。代走・守備固めに使おう。



打率 .225

本塁打 1本

打撃陣の紅一点。足の速さが魅力。

ふぁんたじい・ひろいんず



防御率
3.80

打率
.150

フォークは投げられないが、スタミナ・球威・変化どれも合格点。



防御率
4.15

打率
.150

らむほどの変化はないが、タイミングを取りずらい下手投げ。



防御率
4.80

打率
.150

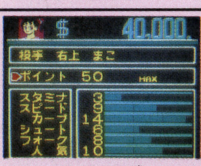
シュートが少しあるが、直球オンリーの投手。



防御率
4.84

打率
.150

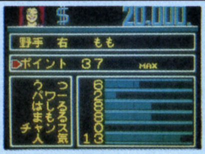
カーブ主体のピッチングで、中継ぎ・おさえに使いたい。



防御率
4.80

打率
.150

カーブを武器に、フォークをおりまぜた変化球を主体に。



打率
.264

本塁打
1本

足の速さを生かしたバッティングをしよう。



打率
.228

本塁打
0本

人気は高いが、あまりとりえのない選手。



打率
.295

本塁打
10本

スタメンでは1番のパワーをほこり、実力は、4番以上。



打率（だりつ）
.272

本塁打（ほんるいだ）
4本（ほん）

ヒロインズの4番（ばん）。中距離（ちゅうきょり）ヒッターだ。



打率（だりつ）
.255

本塁打（ほんるいだ）
9本（ほん）

ずばぬけた力（ちから）はないが、チームでは長打力（ちょうだりょく）のある方（ほう）だ。



打率（だりつ）
.230

本塁打（ほんるいだ）
7本（ほん）

足（あし）が遅（おそ）いだけに、ミートを心（こころ）がけないとヒットがでにくい。



打率（だりつ）
.214

本塁打（ほんるいだ）
4本（ほん）

チーム一（いち）の俊足（しゅんそく）。足（あし）を使（つか）った攻撃（こうげき）をしよう。



打率（だりつ）
.213

本塁打（ほんるいだ）
0本（ほん）

バッティングより守備力（しゅびりょく）に期待（きたい）をしたい。



打率（だりつ）
.091

本塁打（ほんるいだ）
10本（ほん）

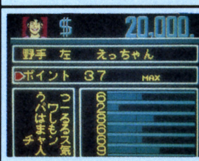
チーム一（いち）のパワーヒッター。チャンスに使（つか）おう。



打率（だりつ）
.265

本塁打（ほんるいだ）
6本（ほん）

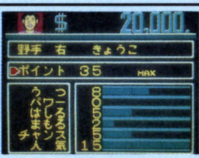
この選手（せんしゅ）もパワーヒッターだ。チャンスメーカーに使（つか）え。



打率（だりつ）
.267

本塁打（ほんるいだ）
0本（ほん）

非力（ひりょく）だが、打撃（だげき）センスがよく、足（あし）も速（はや）い。



打率（だりつ）
.288

本塁打（ほんるいだ）
0本（ほん）

長打（ちょうだ）は期待（きたい）できないが、高（たか）い打率（だりつ）をのこせるバッターだ。



打率（だりつ）
.222

本塁打（ほんるいだ）
5本（ほん）

守備（しゅび）も悪（わる）くなく、スタメンに出（だ）して使（つか）える。

えすえぬけい・ばたりあんず



防御率 3.74

打率 .150

バタリアンズの人気をしょってたつスーパーヒロイン。



防御率 3.75

打率 1.50

あてなとともにバタリアンズの先発２本柱。



防御率 5.20

打率 1.50

スピード・変化ともに今ひとつ、危くなったら早めに交代させよう。



防御率 4.44

打率 1.50

変化球主体のピッチングでおさえに使おう。



防御率 4.71

打率 .150

速球とタテの変化で打者を打ちとろう。



打率 .247

本塁打 1本

足が速く、バントヒットをねらうこともできる。



打率 .245

本塁打 2本

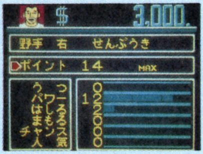
この選手も足が速い。足を使った攻撃をしよう。



打率 .276

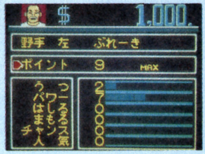
本塁打 6本

バタリアンズの中では、力はあるが、３番としては力不足。



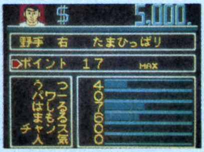
打率
.161
本塁打
14本

パワーはあるが、チャンスに弱い4番打者としては力不足？



打率
.175
本塁打
10本

パワーが人並にあるが、長打は期待できない。



打率
.235
本塁打
0本

守備中心の選手。足を生かした攻撃をしよう。



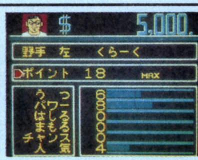
打率
.228
本塁打
2本

守りと足はいいが、バッティングは今ひとつ。



打率
.183
本塁打
10本

チャンスに強いバッティングで、多くの打点をかせげる。



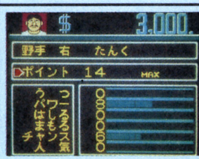
打率
.255
本塁打
6本

バッティングセンスはいいものを持っている。



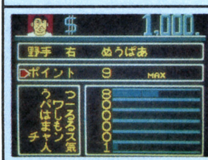
打率
.247
本塁打
4本

チャンスには弱いが、平均的な力はもっている。



打率
.142
本塁打
8本

チャンスにパワフルなバッティングをする。



打率
.250
本塁打
0本

長打は期待できないので、コツコツあてていこう。



打率
.234
本塁打
3本

代打陣の中ではバランスのとれた選手。スタメンで使おう。

エディットチームデータ

チームのなまえ

チームのタイプ

投手能力

なまえ									MAX						
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

なまえ									MAX						
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

なまえ									MAX						
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

チーム育成

キミの作ったチームの今後の育て方、チームの方針をメモしておき、能力ポイントをあげるときの参考にしよう。

なまえ									MAX						
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

なまえ									MAX						
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

投手の野手能力

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

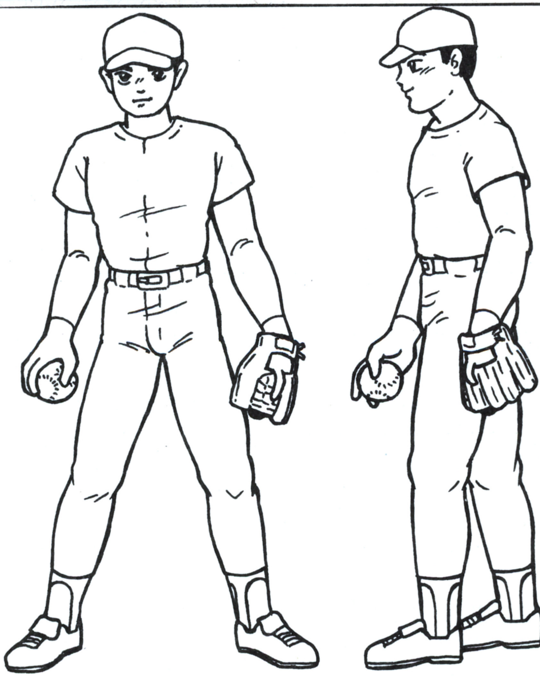
なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ	MAX

うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

キミのチームのユニホームの色は



キミの作ったチームのユニフォームの色を上の絵に上手にぬろう。ここでキミの感性が問われてくるぞ!!

ヌリヌリィ〜!!

野手の能力

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ	MAX

うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ	MAX

うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ	MAX

うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ	MAX

うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ										MAX					
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

新入団選手

なまえ										MAX					
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

なまえ										MAX					
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

なまえ										MAX					
スタミナ															
スピード															
カーブ															
シュート															
フォーク															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

なまえ									MAX						
うつ															
パワー															
はしる															
まもる															
チャンス															
人気															

めざせ三冠王 ベースボールスター
完全攻略テクニックブック

本書の内容についての御質問は、官製ハガキで、下記までお送り下さい。

〒105 東京都港区新橋1の18の21
株式会社 徳間コミュニケーションズ ベースボールスター係

なお、電話による質問にはお答えできません。

発行所　株式会社　徳間コミュニケーションズ
〒105　東京都港区新橋1の18の21　TEL.03(591)9161
発行者　岡本　修
企画編集　ワークハウス
スタッフ　構成・文／田中ぴろや
レイアウト／高野あかね
イラスト／愛沢ひろし&ポッキー

印刷所　図書印刷株式会社

ISBN4-88658-173-0



★カセットプレゼント!!



「ベースボールスター」のゲームカセットを、抽選で10名様にプレゼントします。
ハガキのうらに左上の応募券と57ページのぬりえをはって、住所、氏名をはっきり書いて下記のあて先に送ってください。
当選の発表は、カセットの発送をもってかえさせていただきます。

どんどん応募してね!!

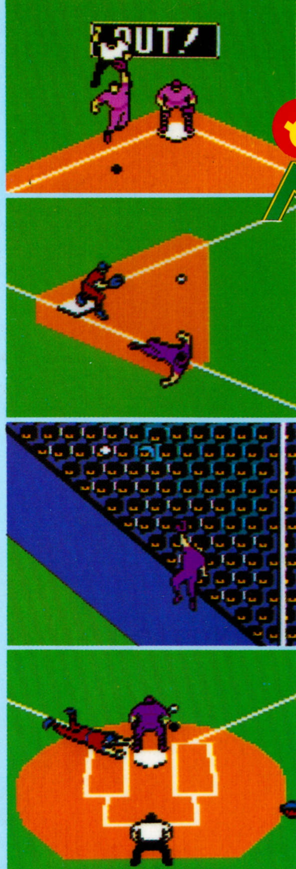
〒105 東京都港区新橋1-18-21
株式会社徳間コミュニケーションズ
完全攻略テクニックブック
「ベースボールスターめざせ三冠王」
プレゼント係

しめきり1989年8月末日

ベースボールスター
めざせ三冠王
完全攻略テクニックブック

発行日 1989年5月30日 初版
発行者 岡村 修
発行所 株式会社徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1-18-21
☎03(591)9161
印刷所 図書印刷株式会社

ISBN4-88658-173-0



めざせ三冠王
ベースボールスター
完全攻略テクニックブック

定価**440**円
(本体427円)

ISBN4-88658-173-0 C0276 P440E

徳間コミュニケーションズ

ファミリーコンピュータ
ベースボールスター めざせ三冠王 完全攻略テクニックブック
徳間コミュニケーションズ
CB-92